

**PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN SPIRITUAL SISWA DI MA
DARUL ULUM KUREKSARI WARU SIDOARJO**

SKRIPSI



Oleh :

Farah Dina Rahma Yanti

D91215093

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2018

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : FARAH DINA RAHMAYANTI
NIM : D91215093
Judul : PENGARU GEDGET TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN
SPIRITUAL SISWA MA DARUL ULUM KUREKSARI
WARU SIDOARJO

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Dengan ini meyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya sendiri, kecuali pada bagian – bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya 26 Juni 2019

Yang Menyatakan



FARAH DINA RAHMAYANTI

NIM:D91215093

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Farah Dina Rahma Yanti

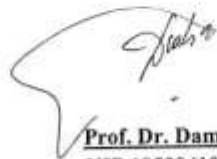
NIM : D91215093

Judul : **Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 2 Juli 2019

Pembimbing I



Prof. Dr. Damanhuri, MA
NIP.195304101988031001

Pembimbing II



Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag.
NIP.196912121993031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Farahdinarahmayanti

Ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 23 Juli 2019

Mengesahkan,


Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Departemen Pendidikan
Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

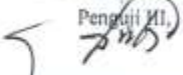

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I

NIP. 196301231993031002

Penguji II,


Drs. Sutikro, M.Pd.I
NIP. 196808761994031003

Penguji III,


Prof. Dr. Damanhuri, MA
NIP. 195304101988031001

Penguji IV,


Dr. H. Saiful Jazil, M. Ag
NIP. 196912121993031003



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : FARAH DINA RAHMAYANTI
NIM : D91215093
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH/ PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
E-mail address : Dinaf465@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGARUH GEDGET TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN SPIRITUAL SISWA MA

DARUL ULUM KUREKSARI WARU SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 7 Agustus 2019

Penulis

(FARAH DINA RAHMAYANTI)

Abstrak

Farah Dina Rahma Yanti. D91215093. *Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Spiritual siswa kelas XI di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo.* Pembimbing. Prof. Dr. H. Damanhuri, M.A. Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada yakni, Era globalisasi, ini merupakan pintu atas semua perubahan, menyebabkan berbagai perkembangan dalam hal teknologi. Melihat perkembangan teknologi yang semakin pesat, memunculkan berbagai akibat yang bisa ditimbulkan oleh pemakainya. Salah satu hasil perkembangan teknologi tersebut adalah munculnya teknologi informasi *gadget*. Teknologi informasi gadget adalah kemampuan yang digunakan dalam pembentukan, penyimpanan, dan penyebaran informasi yang berukuran mini. Teknologi gadget yang hadir pada saat ini sangat cocok dengan kepribadian manusia khususnya remaja, di mana gadget yang mempunyai arti alat elektronik atau digital berukuran mini yang mempunyai kegunaan khusus. Teknologi informasi dari gadget sangat diminati oleh semua kalangan tanpa mengenal status sosial, usia, dan jenis kelamin. Kecanggihan dan keunikan dari gadget menjadi salah satu pendorong meningkatnya tingkat konsumsi gadget. Bentuk dan varian dari teknologi ini sangat beragam, seperti Laptop, Notebook, Smartphone, Ipad, dan Tablet.

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimana penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari di kalangan siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo? (2) bagaimana bentuk-bentuk sikap sosial dan spiritual siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo? (3) bagaimana pengaruh gadget terhadap sikap sosial dan spiritual bagi siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo?.

Data-data penelitian ini diperoleh dari hasil angket yang disebarakan kepada responden mengenai pengaruh gadget terhadap sikap sosial dan spiritual siswa. Dalam mengumpulkan data menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berkenaan dengan itu, penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif karena data-data yang digunakan menuntut penggunaan angka. Selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan rumus statistik regresi linier.

Berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan dan perhitungan dengan menggunakan SPSS dengan rumus regresi linier bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima itu tandanya ada pengaruh gadget terhadap sikap sosial bagi siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo.

Berdasarkan temuan hasil penelitian di dapat bahwa terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget pada siswa. Dampak positif penggunaan gadget meliputi; memudahkan siswa menjalin komunikasi dengan orang yang jauh, dan memudahkan siswa memperoleh informasi secara cepat. Adapun dampak negatif penggunaan gadget meliputi; siswa mengalami disfungsi sosial, intensitas interaksi langsung dengan siswa lain berkurang, siswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kepedulian terhadap sesama pun menjadi kurang karena minimnya kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

Meski demikian bentuk interaksi yang berlangsung antar siswa cenderung ke arah asosiatif, artinya siswa memanfaatkan gadget telekomunikasi untuk melakukan kerja sama dengan siswa lain dengan membentuk grup-grup pada media chatting dan media sosial lainnya, tujuan utama pembentukan grup tersebut adalah untuk penyebaran informasi tugas sekolah atau tugas kelompok, dan sebagainya.

Kata kunci : Pengaruh, Gadget, Sikap Sosial, Sikap Spiritual, Siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	8
E. Penelitian Terdahulu	8
F. Asumsi Penelitian/ Hipotesis Penelitian.....	11
G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian.....	11
H. Definisi Operasional	12
I. Sistematika Pembahasan	16

BAB II KAJIAN TEORI

A. KAJIAN TENTANG GADGET	18
1. Pengertian Gadget.....	18

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern.

Pada zaman yang serba modern seperti ini, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktis, efektif, dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah gadget. Sepertinya gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki gadget. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu gadget.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi

atau barang baru.¹ Pengertian gadget menurut KBBI tertulis bahwa gadget merupakan peranti (perangkat) elektronik yang memiliki fungsi praktis.²

Pada abad 19 di mana asal-usul dari kata “gadget” pertama kali muncul. Menurut kamus Inggris Oxford, ada bukti untuk penggunaan gadget sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis yang mana orang tidak dapat mengingat nama sebenarnya.

Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja yang masih sekolah menengah juga anak-anak dan balita pun sudah memanfaatkan gadget dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari. Dalam perkembangannya, Gadget yang dulunya cenderung hanya dapat dimiliki oleh kaum borju karena harganya yang relatif mahal. Kini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja karena harga gadget mulai beragam, tidak sedikit juga kita melihat anak usia sekolah (siswa) sudah terbiasa dengan gadgetnya.

Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget. Oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Penggunaan gadget menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas tinggi. Fasilitas-fasilitas yang terdapat didalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja.

¹ Isna, Nadhila, *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern*, (Jakarta: Penamadani, 2013), h. 13

² <https://www.dowithgadget.com/pengertian-gadget/>

Gadget dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpan berbagai macam data, sarana musik/ hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menjadikan gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi yang paling aktual. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan gadget untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.

Sebagian besar siswa sekarang telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti smartphone, tablet, ipad, laptop atau lebih biasa disebut dengan *gadget*. Mereka menggantungkan hidup mereka pada gadget dengan berbagai alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan, dan lain-lain.

Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap gadget yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana.

Dampak positif yang ditimbulkan dari gadget sendiri cukup banyak, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik.

Hal ini sejalan dengan ungkapan John L. Esposito bahwa dengan adanya gadget, umat Islam dapat mengakses sejumlah informasi tanpa hambatan.³ Mereka juga bisa dengan mudah mengikuti tren fashion dengan mudah jika menggunakan gadget yang bersumber dari media sosial.

Selain itu penyalahgunaan terhadap gadget juga berpengaruh pada sikap siswa yang akan cenderung menjadi pemalas. Siswa yang terbiasa

[illegible]

Gadget tersebut akan dirasa bagi beberapa siswa dapat membantu menghilangkan rasa bosan dan dapat menghibur mereka, namun terkadang siswa cenderung menggunakan barang-barang tersebut secara berlebihan sehingga mereka menjadi malas untuk melaksanakan kewajiban mereka karena memiliki anggapan bahwa fitur-fitur yang diberikan gadget lebih menarik dan sayang untuk dilewatkan daripada mengerjakan kewajiban mereka.

Budyatna mengemukakan bahwa bentuk pendek yang paling ideal adalah yang bersifat transaksional, komunikasi dilihat sebagai suatu proses yang sangat dinamis dan berubah-ubah.⁴ Disini Budyatna melihat bahwa dengan muncul

Sikap sosial dan sikap spiritual adalah salah satu aspek penting yang perlu dihadirkan dalam diri siswa. Sikap sosial adalah sikap yang menyangkut kehidupan sosial sebagai bentuk interaksi siswa dengan alam, lingkungan sekolah dan lingkungan sekitar, sedangkan sikap spiritual adalah sikap yang menyangkut moral yang mampu memberikan pemahaman untuk membedakan sesuatu yang benar dan yang salah berdasarkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME.

Gerungan juga menguraikan pengertian sikap atau *attitude* sebagai suatu reaksi pandangan atau perasaan seorang individu terhadap objek

[illegible]

Maka pengertian sikap yang dapat saya rangkum di sini sama dengan *attitude*, yakni reaksi terhadap objek tertentu. Terdapat banyak sikap yang salah satunya adalah sikap sosial dan sikap spiritual. Seperti yang sudah diungkapkan di atas untuk pengertian sikap sosial dan spiritual, saya sedikit memberikan contoh atau gambaran dari sikap sosial dan sikap spiritual siswa. Misalnya:

a. Sikap sosial

b. Sikap spiritual

⁶ Gerungan. W. A, Psikologi Umum, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2004), h. 160

Globalisasi budaya, informasi, dan komunikasi secara signifikan mempengaruhi format hidup para siswa yang teridentifikasi pada meningkatnya cakrawala berfikir, dan keinginan memiliki produk-produk global serta cenderung bergaya demokratis yang mana sebelum era globalisasi terlihat masih menjalankan format hidup sederhana.⁷

Kondisi ini bisa mendorong siswa untuk acuh terhadap lingkungan sosial sekolahnya juga memberikan peluang pula untuk melakukan hal *ajnabiyah* (bukan muhrim), *ngegame*, nonton film, akses internet secara bebas dan lainnya.

⁷ Babun Suharto, *Dari Pesantren Untuk Umat: Reinventing Eksistensi Pesantren di Era Globalisasi*, (Surabaya: IMTIYAZ, 2011), h. 56

Hal tersebut yang menjadi perhatian peneliti dalam penggunaan gadget di kalangan siswa khususnya di Madrasah Aliyah Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo, yang sejatinya masih termasuk dalam lingkungan spiritual yang cukup bagus. Dalam hal ini peneliti juga ingin mengetahui bagaimana dampak pengaruh gadget terhadap sikap sosial dan spiritual siswa. Untuk sikap sosial mencakup nilai dan norma sosial-budaya, lingkungan sekolah. Sedangkan sikap spiritual mencakup keyakinan agama.

Berbagai fenomena dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo”**

Berdasarkan latar belakang di atas maka selanjutnya peneliti merumuskan ada tiga permasalahan yang akan dikembangkan dalam penulisan penelitian ini, yaitu:

- [illegible]

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- #### D. Kegunaan Penelitian

Dalam hal ini terdapat kegunaan penelitian secara teoritis dan praktis. Jika secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberi gambaran realitas sosial yang ada di masyarakat khususnya dalam pengaruh penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan sikap spiritual, juga penelitian ini bisa menjadi bahan kajian dan tambahan pengetahuan di bidang akademis dan menjadi sumber ilmu atau referensi di dalam mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap sikap sosial dan sikap spiritual di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo.

Dalam pembahasan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo*” ini merupakan hal yang baru karena belum pernah ada yang meneliti.

Berdasarkan survey yang telah dilakukan penulis, penulis telah menemukan beberapa riset kesarjanaan yang membahas mengenai pengaruh gadget terhadap sikap sosial dan spiritual siswa diantaranya:

1. Siti Nur Ainin, 2015, “Gadget dan Perilaku Santri Dalam Kehidupan Berinteraksi (Studi Kasus Di Pondok Pesantren Al-Muhajirin Dusun Panjer Desa Tunggal Pager Kecamatan Pungging Kabupaten Mojokerto)”

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana perilaku santri dalam penggunaan gadget di lingkungan pondok pesantren. Penggunaan gadget dalam kehidupan berinteraksi ini sangatlah beda dari penelitian penulis, dalam penelitian penulis menyebutkan pengaruh gadget, sedangkan penelitian ini hanya penggunaan terhadap gadget.

[illegible]

Di dalamnya membahas tentang intensitas komunikasi anak yang semakin berkurang. Selain itu anak menjadi tidak peka dengan rangsangan, menjadi cuek, lambat merespon lawan bicara susah diajak berkomunikasi, dan perilaku sosialnya rendah karena sikap yang tidak peduli terhadap sekitarnya khususnya teman sebaya. Dimana seharusnya anak bermain bersenang-senang dengan teman sebayanya saling berinteraksi, namun sebaliknya pada anak pecinta gadget. Anak menjadi asyik sendiri dengan gadget-nya.

Penelitian ini sama halnya dengan penelitian diatas tapi ini lebih berfokus pada anak usia dini, yang menjelaskan tentang peningkatan kecerdasan masing-masing anak melalui *doodling* atau corat coret.

3. Faizatul Lailiyah, 2016, “Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Corat-Coret (Doodling) Pada Anak Usia Dini Yang Cenderung Bermain Gadget”

4. Nur Ahmad Yasin, 2018, “Tanggung Jawab Orang Tua Kepada Anak Di Era Digital Perspektif Hukum Keluarga Islam Di Indonesia.”

Perbedaan terletak dari variabel, dalam penelitian ini memakai tanggung jawab orang tua. Berbeda dari variabel juga berbeda dari data penelitian yang digunakan, yakni menggunakan pendekatan kualitatif.

5. Annisa Yusonia Putri, 2018, “Hubungan Antara Kecanduan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja”

[illegible]

penelitian berjumlah 75 dari jumlah populasi sebanyak 300 siswa di SMA Al Falah Ketintang Surabaya.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dipahami bahwa korelasinya bersifat negatif, sehingga menunjukkan adanya hubungan yang berbalik arah, artinya semakin tinggi kecanduan smartphone maka semakin rendah kualitas tidur pada remaja. Perbedaan yang terjadi adalah dari kualitas tidur remaja saja, sedangkan penelitian penulis mencakup sikap sosial dan spiritual.

F. Asumsi Penelitian/ Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah mendalami permasalahan dengan seksama serta menetapkan anggapan dasar yang kebenarannya masih perlu diuji. Dalam penelitian, terdapat dua jenis hipotesis yaitu hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y⁸

H_0 = Tidak terdapat pengaruh gadget terhadap sikap sosial dan sikap spiritual bagi siswa.

H_a = Terdapat pengaruh gadget terhadap sikap sosial dan sikap spiritual bagi siswa.

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian adalah batasan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, bertujuan untuk membatasi dan memfokuskan objek penelitian. Ruang lingkup penelitian pada penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut:

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 73

Pada akhirnya kita dapat menarik kesimpulan bahwasanya *gadget* yang paling canggih dan diterima oleh masyarakat di seluruh Negara adalah *handphone* atau *Smartphone*. Dengan kecanggihan yang dimilikinya *handphone* mampu menjadi *gadget* dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan.

Dimana komponen sikap terbagi menjadi dua, yaitu sikap spiritual (KI-1) dan sikap sosial (KI-2). Pada Kurikulum 2013 menempatkan sikap spiritual dan sikap sosial pada urutan pertama dan kedua, hal ini dimaknai bahwa Kurikulum 2013 sangat memberi penekanan pada pengembangan karakter dan kepribadian siswa. Selain itu pengembangan sikap spiritual dan sikap sosial harus mendasari pengembangan pengetahuan dan keterampilan.

[illegible]

Melalui pencerahan yang berhasil diperolehnya, siswa diharapkan dapat menjadi sosok spiritual dan sosial yang memiliki apresiasi tinggi terhadap masalah-masalah yang menimpa bangsa ini, seperti kemanusiaan, korupsi, toleransi, demokratisasi, dan kedamaian hidup.

Salah satu redaksi KI-2, misalnya berbunyi: *“menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan.*

Sedangkan menurut SKL SD Depdiknas-BSNP poin ke-1 bahwa setelah melaksanakan pembelajaran siswa harus menjalankan ajaran

¹³ Depdiknas, *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), h. 13

Sikap spiritual untuk membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa dan kompetensi sikap sosial untuk membentuk peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.¹⁵

Sikap spiritual dan sikap sosial yang dapat menjadi pondasi dalam membentuk karakter siswa yang ber-Ketuhanan YME dan dapat bersosialisasi sehingga dapat menyesuaikan diri sesuai dengan perkembangan jaman.

¹⁴ Ibid., h. 2

[illegible]

Bab IV, merupakan pembahasan tentang analisis data penelitian. Bab ini membahas tentang semua sub bab yang terdapat dalam bab III. Analisis ini isinya akan memadukan antara landasan teori (bab II) dengan pembahasan (bab III) atau deskripsi hasil penelitian penelitian yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi siswa menggunakan gadget, bagaimana penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari menurut siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo serta dampak positif dan negatif yang ditimbulkan setelah menggunakan gadget dalam sikap sosial dan spiritual siswa.

Bab V, merupakan bab penutup, pada bab ini terdapat beberapa sub-bab yaitu kesimpulan dari seluruh pembahasan dan saran-saran sebagai perbaikan dari segala kekurangan, juga pada akhir pembahasan ini, penulis mencantumkan daftar pustaka sebagai dasar literatur.

KAJIAN TEORI

1. Pengertian *Gadget*

Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Menurut Garini, “*gadget* sebagai perangkat alat elektronik kecil yang

¹⁷ Widiawati Sugiman dan Edy, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), E-journal Keperawatan, h. 6-16

Keunikan tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan *gadget*.

Selain itu, dewasa ini *Gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*.

Dalam kamus *Oxford* terdapat perbedaan antara *gadget* dengan barang elektronik yang biasa digunakan orang-orang. Perbedaan tersebut yaitu unsur kebaruannya yang terus berkembang dari hari ke hari. *Gadget* merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. *Gadget* merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya.

Menurut kamus *Oxford* kata *gadget* pertama kali muncul pada abad ke 19. Awalnya *gadget* digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut. Dengan demikian, *gadget* merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah *handphone*.

Menurut Gary B, Thomas J & Misty E *Smartphone (gadget)* adalah telepon yang bisa di pakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistanst* (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Schmidt mengemukakan bahwa istilah *smartphone* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *mobile device* yang menggabungkan fungsi *cellphone*, PDA, *audio player*, *digital camera*, *camcorder*, *Global Positioning System* (GPS) *receiver* dan *Personal Computer* (PC).²⁰

Handphone terbaru saat ini sudah menggunakan *processor* dan OS (*Operating System*) sehingga kemampuannya sudah seperti sebuah komputer. Orang bisa mengubah fungsi *handphone* tersebut menjadi

²⁰ Nurlaelah Syarif, *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*, (eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman, 2015) h. 219

Dengan hadirnya *gadget (smartphone)* bukan berarti efektivitas komunikasi berkurang, melainkan *gadget* membantu manusia melakukan komunikasi secara efektif. Selain itu, teknologi dalam *gadget* juga membantu manusia untuk dapat mengekspresikan berbagai macam perasaan yang dirasakan ketika berkomunikasi seperti halnya yang terjadi pada komunikasi langsung (tatap muka). Meski demikian, komunikasi langsung (tatap muka) merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan mengingat nilai keterlibatan manusia secara jauh lebih tinggi dibandingkan dengan komunikasi dengan menggunakan perantara.

1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.

²⁵ Christiany Juditha, *Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar*, e-Jurnal IPTEK-KOM, h. 14

- 2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- 3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Penelitian tentang penggunaan *gadget* atau *smartphone* juga dilakukan oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang pemasaran dan konsumen, televisi serta media lainnya.

Dalam riset Indonesia *Consumer Insight* Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut:

- a) 62 menit dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirim pesan melalui SMS atau *Instant Message*, dan mengirim *e-mail*.
- b) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan *game* tertentu dan melihat video atau audio.
- c) 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di *download*.
- d) 37 menit dipergunakan untuk mengakses internet.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh *Sharen Gifary dan Iis Kunira N* mengemukakan bahwa, pengguna *smartphone* didominasi oleh wanita. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian *Nielsen On Device Meter* (ODM) pada Februari 2014 tentang wanita yang cenderung lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan pria. Wanita bisa menghabiskan waktu 140 menit per hari, sedangkan pria hanya menghabiskan waktu 43 menit per hari. Dari segi usia pengguna *smartphone* didominasi pada rentang usia 20-22 tahun. Usia 20-22 tahun disebut sebagai *Digital Natives*, artinya generasi yang lahir di era internet dan serba digital dan terkoneksi.

[illegible]

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* dalam sehari sekitar 2 sampai 3 jam lebih. Pengguna didominasi oleh wanita. Aktivitas yang paling sering dilakukan dengan *gadget* adalah berkomunikasi, seperti berkirim pesan singkat (*SMS* atau *chatting*), melakukan panggilan telepon, berkirim *e-mail*. Aktivitas selanjutnya adalah mengakses internet, jejaring sosial, bermain *game*, dan *download*.

Macam-macam *gadget* di antaranya:²⁶

Merupakan sebuah telepon yang memiliki koneksi internet. Selain itu memiliki aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar.

Merupakan sebuah *gadget* yang memiliki ukuran lebih besar. Alat ini serupa dengan komputer tablet yang memiliki fungsi-fungsi tambahan yang ada pada sistem operasi

[illegible]

4. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Menurut Derry Iswidharmanjaya dampak buruk penggunaan *gadget* sebagai berikut:²⁷

Seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor-faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

[illegible]

c. Gangguan tidur

Anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang orang tua berpikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan *gadget*-nya. Bahkan tanpa disadari anak dapat bermain-main dengan *gadget*-nya sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.

d. Suka menyendiri

Anak yang senang bermain *gadget*-nya akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain. Intensitas bermain dengan teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat anak lebih suka menyendiri bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar pun semakin berkurang.

e. Ancaman *cyberbullying*

Cyberbullying merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia internet. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan

Pemaparan lain tentang dampak negatif penggunaan *gadget* dikemukakan oleh Dokter anak asal Amerika Serikat bernama Cris Rowan. Dampak negatif penggunaan *gadget* tersebut adalah pertumbuhan otak yang terlalu cepat, hambatan perkembangan, obesitas, gangguan tidur, penyakit mental, agresif, pikun digital, adiksi, radiasi, dan tidak berkelanjutan.

1) Pertumbuhan otak yang terlalu cepat, Pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak termasuk dari *gadget*. Hanya saja, stimulasi yang berasal dari *gadget* diketahui berhubungan dengan kurangnya perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

menggunakan *gadget* di kamarnya mengalami peningkatan resiko obesitas sebanyak 30%.

- 4) Gangguan tidur, Gangguan tidur yang diakibatkan oleh penggunaan *gadget* berdampak pula pada penurunan prestasi belajar mereka.
- 5) Penyakit mental, Penyakit mental yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan ialah meningkatnya depresi, kecemasan, kurangnya perhatian, autisme, gangguan bipolar, dan gangguan perilaku pada anak.
- 6) Agresif, Tayangan-tayangan yang terpapar di *gadget* menyebabkan pengguna menjadi lebih agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan berisi pembunuhan, pemerkosaan, penganiayaan, dan kekerasan-kekerasan lainnya.
- 7) Pikun digital, Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan resiko kurangnya perhatian, sekaligus penurunan daya konsentrasi dan ingatan bagi pengguna *gadget*.
- 8) Adiksi, Kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula pada *gadget*), mengakibatkan anak-anak cenderung lebih dekat dengan *gadget* mereka sendiri. Hal tersebut memicu adiksi, sehingga mereka merasa seakan tidak bisa hidup tanpa *gadget*.
- 9) Radiasi, WHO mengategorikan ponsel dalam resiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga resiko mengalami radiasi *gadget* lebih besar.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* tidak hanya dampak negatif saja melainkan ada pula dampak positifnya. Menurut Yordi Anugrah Pertama dampak penggunaan *gadget* terdiri dari dampak positif dan dampak negatif, yaitu:

(1) Komunikasi menjadi lebih praktis

(3) Mudahnya melakukan akses ke luar negeri

(4) Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat

b) Dampak negatif.

Dampak negatif yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* dilihat dari segi kesehatan, segi budaya, segi sosial dan segi ekonomi. Berikut akan dijelaskan lebih lanjut dampak negatif penggunaan *gadget*.

Dalam segi kesehatan dampak buruk penggunaan *gadget* diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi,

Dalam segi budaya dampak buruk penggunaan *gadget* diantaranya, lunturnya adat atau kebiasaan yang berlaku akibat terlalu sibuk dengan *gadget*, masuknya budaya barat secara perlahan, serta hilangnya rasionalisme dan lebih cinta pada produk asing.

(3) Segi sosial

Dalam kehidupan sosial dampak buruk penggunaan *gadget* diantaranya, cenderung autis atau asyik dengan *gadget*-nya sendiri, cenderung tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cenderung cepat bosan. Ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidupnya menjadi tidak teratur akibat kecanduan *gadget*

Banyak kerugian yang terjadi akibat perkembangan *gadget* di bidang ekonomi seperti adanya penipuan melalui *gadget*, keuangan yang tidak stabil dalam keluarga karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli *gadget* terbaru.

Lickona menyatakan bahwa sikap tolong-menolong dapat memberikan bimbingan untuk berbuat kebaikan dengan hati. Ini dapat membantu seseorang dalam menyelesaikan tanggung jawab terhadap etika yang berlaku secara luas.³²

Sikap sosial adalah bagian yang penting di dalam kehidupan sosial kita, karena kehidupan manusia selalu berinteraksi dengan orang lain. Jika dicermati hampir semua pengertian sikap sosial memiliki kesamaan, bahwa sikap sosial merupakan suatu keadaan internal atau keadaan yang masih ada dalam diri manusia. Adalah kesadaran dari dalam individu yang mempengaruhi terhadap lingkungan sosial.

[illegible]

Sikap bermula dari dipelajari, kemudian menjadi lebih kuat, tetap, dan stabil melalui pengalaman. Contohnya perasaan suka atau tidak suka terhadap warna tertentu yang sifatnya berulang-ulang atau memiliki frekuensi yang tinggi.

c. Kepentingan Pribadi-masyarakat

Komponen kognisi dari sikap adalah berisi informasi yang faktual. Misalnya obyek itu dirasakan menyenangkan atau tidak menyenangkan.

e. Arah Pendekatan-penghindaran

Berdasarkan karakteristik dan ciri sikap yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa sikap tidak dibawa sejak lahir namun

Dalam konteks ini sikap dapat berfungsi ganda, yaitu sebagai identitas diri dan dapat juga digunakan untuk membangun citra diri.

Fungsi sikap ini dapat dimengerti dengan contoh mengenai sikap positif para ibu yang mendengarkan program radio tertentu karena mereka mendapatkan berbagai informasi praktis yang dapat secara langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Mengenai fungsi sikap menurut Endah Kurniawati (2005:35) bahwa fungsi dari sikap adalah sebagai berikut:

- sikap berfungsi sebagai alat untuk menyesuaikan diri
- sikap berfungsi sebagai pengatur tingkah laku
- sikap berfungsi sebagai alat pengatur pengalaman manusia.

[illegible]

sendiri bahkan fungsi dari sikap itu sendiri sangat tergantung dari aktivitas yang kita lakukan.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap Sosial

Abu Ahmadi membagi faktor-faktor yang menyebabkan perubahan sikap, yaitu:³⁸

a. Faktor Intern

Faktor intern merupakan faktor yang terdapat dalam pribadi manusia itu sendiri. Faktor ini berupa daya pilih seseorang untuk menerima dan mengolah pengaruh-pengaruh yang datang dari luar. Pilihan terhadap pengaruh dari luar biasanya disesuaikan dengan motif dan sikap di dalam diri manusia. Misalnya orang yang haus akan lebih memperhatikan perangsang yang menghilangkan haus daripada perangsang-perangsang yang lain.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor yang terdapat di luar pribadi manusia. Faktor ini berupa interaksi sosial di luar kelompok. Misalnya interaksi antara manusia yang dengan hasil kebudayaan manusia manusia yang sampai padanya melalui alat-alat komunikasi.

Abu Ahmadi juga mengemukakan bahwa pembentukan dan perubahan sikap tidak terjadi dengan sendirinya. Lingkungan yang terdekat dengan kehidupan sehari-hari banyak memiliki peranan.

³⁸ Abu Ahmadi, *Ibid.*, h. 157-158

- 1) Media Massa
- 2) Kelompok sebaya
- 3) Kelompok yang meliputi lembaga sekolah, lembaga keagamaan, organisasi kerja, dan sebagainya.

Sering kita temui orang tua membelikan gadget yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir di luar rumah gadget digunakan untuk memantau aktivitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada di rumah, sedangkan ibu yang standby di rumah membelikan gadget bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktivitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik

Lebih mengakhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak tengok kanan kiri atau mempedulikan orang disekitarnya,bahkan menyapa kepada orang yang lebih tuapun enggan.

- Ketika keasyikan dengan gadget anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain.
- Anak cenderung bersikap membela diri dan marah ketika ada upaya untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan games.
- Anak berani berbohong atau mencuri-curi waktu untuk bermain gadget.

Meskipun sebenarnya bermain gadget memiliki beberapa manfaat untuk membentuk sikap cekatan, melatih fokus, serta meningkatkan kecakapan dalam berbahasa inggris.

Mengacu pada teori Erikson tentang perkembangan psiko-sosial, masa kanak-kanak lanjut berada pada tahap 4, yaitu *industry vs*

[illegible]

Pengalaman berhasil akan membuat anak menumbuhkan perasaan akan kompetensi dan keahlian yang dimiliki. Sebaliknya, kegagalan akan menghasilkan perasaan bahwa dirinya tidak mampu melakukan apa pun.

Lickona menyebutkan bahwa toleransi merupakan sebuah sikap yang memiliki kesetaraan dan tujuan bagi mereka yang memiliki pemikiran, ras, dan keyakinan berbeda-beda.⁴¹ Toleransi adalah sesuatu yang membuat dunia setara dari berbagai bentuk perbedaan.

1. Pengertian Sikap Spiritual

⁴¹ Lickona, Thomas, *Educating for Character, Mendidik untuk Membentuk Karakter*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 74

Jadi kesimpulannya sikap spiritual adalah tindakan, cara berbuat atau perbuatan dari seseorang yang kesehariannya tidak lepas dari aktivitas yang berhubungan dengan agama yang diyakininya agar tidak terjadi kekacauan di dalam kehidupan sehari-hari.

2. Jenis-Jenis Sikap Spiritual

Berdasarkan pengertian sikap spiritual seperti yang dijelaskan di atas yaitu seluruh aktifitas anggota tubuh manusia yang berdasarkan syari'at Islam atau ibadah dalam arti luas baik yang berbentuk horizontal antara sesama makhluk, maka jenis-jenis sikap spiritual di sini bermacam-macam dan luas. Di dalam skripsi ini secara umum hanya akan dibahas tiga jenis sikap spiritual yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

a. Disiplin menjalankan perintah shalat

Shalat merupakan bentuk pengabdian manusia dengan tuhan yang harus dikerjakan oleh umat Islam dimanapun dan

Sebagai salah satu dari rukun islam, solat merupakan tonggak segala macam ibadah. Oleh karena itu shalat dilambangkan sebagai tiang agama artinya tegak dan tidaknya agama itu akan tercermin dari ada tidaknya orang yang melakukan shalat. Dalam hal ini shalat merupakan ciri penting dari orang yang bertaqwa.

Dengan demikian, orang yang telah mampu mengerjakan shalat dengan kontinyu dengan baik dan benar serta penuh kekhusukan, maka merekalah orang-orang yang akan mendapatkan kebahagiaan.

Artinya: Sesungguhnya beruntunglah orang-orang yang beriman, (yaitu) orang-orang yang khusyu' dalam sembahyangnya, (QS. Al Mukminun 1-2).

[illegible]

Visi adalah cara seseorang melihat gambar diri di hari esok. Visi tersebut didasari oleh pengalaman, pengetahuan dan harapan. Visi atau tujuan setiap muslim yang cerdas secara spiritual, akan menjadikan pertemuan Allah sebagai puncak dari visi pribadinya yang kemudian dijabarkan dalam bentuk perbuatan baik yang

[illegible]

4) Minat dan kesadaran

Dzikir bagaikan kompas dan seluruh peralatan mesin kapal bagi nahkoda kapal. Yaitu petunjuk agar misi dan pelayarannya selamat.

Mempunyai kemauan beragama dari cara perbuatan-perbuatan dengan ikhtiar. Dengan segala perbuatan ikhtiar tidaklah akan keluar dari ketentuan yang terjadi di bawah pemikiran kita.

Minat beragama terjadi setelah usia remaja diatas 17 tahun, mulai berbentuk apakah timbul semangat positif dan semangat hurafi. Semangat positif maksudnya dengan menjauhkan bid'ah

Ada beberapa hal yang dapat dijadikan indikator sikap spiritual seseorang, yakni:

- #### 4. Fungsi Sikap Spiritual

- a. Pembinaan dan pendidikan akhlak. Spiritual adalah salah satu metode pendidikan akhlak dan pembinaan jiwa.⁴⁸
- b. Sikap spiritual untuk mendidik hati dan budi pekerti. Pendidikan sejati adalah pendidikan hati, karena pendidikan hati tidak saja menekankan segi-segi pengetahuan kognitif intelektual saja tetapi

[illegible]

- c. Sikap spiritual membimbing kita untuk meraih hidup bahagia.⁵⁰
Hidup bahagia menjadi tujuan hidup kita semua, hampir tanpa kecuali.
- d. Sikap spiritual mengarahkan hidup kita untuk selalu berhubungan dengan kebermaknaan hidup agar hidup kita menjadi lebih bermakna.
- e. Dengan sikap spiritual, dalam pengambilan keputusan cenderung akan melahirkan keputusan yang terbaik, yaitu keputusan spiritual. Keputusan spiritual itu adalah keputusan yang diambil dengan mengedepankan sifat-sifat *Ilahiah* dan menuju kesabaran atau tetap mengikuti suara hati untuk memberi dan tetap menyayangi.⁵¹
- f. Kecerdasan spiritual memberi kemampuan untuk membedakan dengan *ihwal* baik dan jahat, memberi rasa moral, kemampuan menyesuaikan aturan dengan pemahaman.

Perilaku keagamaan terbentuk dan dipengaruhi oleh dua faktor, dimana kedua faktor ini bisa menciptakan kepribadian dan perilaku keagamaan seseorang. Kedua faktor tersebut adalah faktor intern dan faktor ekstren.

⁵¹ Ary Ginanjar Agustian, *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ (Emosional Spiritual Quotient)*, (Jakarta: Arga, 2009), h. 167.

Jadi jelas lingkungan masyarakat tidak kalah pentingnya dalam pembentukan pribadi manusia karena dalam masyarakat berkembang berbagai lembaga atau organisasi, baik lembaga ekonomi, sosial, budaya dan juga lembaga agama yang mempengaruhi arah perkembangan hidup, khususnya menyangkut sikap dan tingkah laku.

Satu faktor yang mempengaruhi perubahan perilaku seseorang adalah interaksi di luar kelompok. Yang dimaksud interaksi di luar kelompok adalah interaksi dengan buah kebudayaan manusia yang sampai kepadanya melalui alat-alat komunikasi seperti surat kabar, radio, televisi, buku dan lain sebagainya.

4) Lingkungan Sekolah

⁵³ H.M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner* (Edisi Revisi), (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 127

Mempunyai sikap spiritual dari cara perbuatan-perbuatan dengan ikhtiar.⁵⁵ Dari pakaian juga bisa terlihat bagaimana kesadaran remaja, karena pakaian adalah hiasan yang paling baik untuk pakaian orang beriman.⁵⁶ Dan satu lagi yang menjadi salah satu potret minat beragama dari cara remaja yang suka pamer, paling sering terjadi bagi remaja.⁵⁷

Mempunyai sikap spiritual adalah kemampuan untuk memberi makna ibadah terhadap setiap sikap dan kegiatan, melalui langkah-langkah dan pemikiran yang bersifat fitrah, menuju manusia yang seutuhnya dan berprinsip “hanya karena Allah.” Perannya di antaranya dapat meningkatkan pendidikan sikap spiritual siswa dan juga melakukan pembinaan terhadap siswa baik dalam lingkungan sekolah dan kehidupan sehari-hari.

⁵⁷ Ibid., h. 39

Jadi mempunyai sikap spiritual bukan hanya kemampuan menjalankan shalat atau membaca Al-Qur'an semata, tapi bagaimana semua ibadah yang kita laksanakan dapat dimaknai dan diaplikasikan dalam kehidupan kita, artinya bagaimana sikap kita adalah merupakan cerminan dari ibadah yang telah kita laksanakan. Sehingga, kita menjadi manusia yang dicintai oleh Tuhan dan makhluk-Nya.

a. Aplikasi islami android di google playstore

- [illegible]

- b. Aplikasi islami berbasis iOS di App Store

iPray adalah aplikasi yang menawarkan pengingat shalat wajib lima waktu, dilengkapi fitur Find Mecca dan Find Mosque untuk membantu umat muslim yang sedang dalam perjalanan menemukan tempat terdekat untuk shalat.

[illegible]

Bukan hanya spiritual agama dan media *gadget*. Spiritual agama dan sosial juga memiliki hubungan timbal balik sama seperti spiritual agama dan media *gadget*, seperti yang dikemukakan oleh Harun Nasution bahwa antara spiritual agama dan masyarakat terdapat pengaruh timbal balik dalam artian bahwa agama mempengaruhi hidup kemasyarakatan manusia dalam berbagai bidangnya. Demikian pula sebaliknya, bahwa kebanyakan yang berkembang dalam masyarakat mempengaruhi agama pula.⁵⁹

Di atas maka pengaruh *gadget* akan ada hubungannya dengan sikap spiritual siswa, apabila pengaruh *gadget* terhadap sikap spiritual siswa ini baik, maka dampak dalam kehidupan sehari-hari akan terbina dengan baik.

⁵⁹ Harun Nasution, *Islam Rasional*, (Bandung: LSAF, 1989), H. 419

Penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan dan menjelaskan hasil penelitian secara deskriptif. Hal ini agar penulis dapat memperoleh data yang lengkap dan gambaran mengenai k⁵³ yang sebenarnya dari objek yang diteliti, yaitu pengaruh gadget terhadap sikap sosial dan spiritual siswa di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo.

Penelitian kuantitatif berawal dari adanya masalah yang dapat digali dari sumber empiris dan teoretis, sebagai suatu aktivitas penelitian pendahuluan (pra-riset). Agar masalah ditemukan dengan baik memerlukan fakta-fakta empiris dan diiringi dengan penguasaan teori yang diperoleh dari mengkaji berbagai literatur relevan. Penelitian dilakukan secara sistematis, empiris, dan kritis mengenai fenomena-fenomena yang dipandu oleh teori serta hipotesis.

[illegible]

- ⁶² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 60.

[illegible]

2. Variabel terikat atau yang sering disebut *konsekuensi* merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dikarenakan adanya variabel bebas.

Sikap dapat dibentuk sehingga terjadi perilaku atau tindakan yang diinginkan, kurikulum 2013 membagi sikap menjadi dua, yaitu sikap sosial yang terkait dengan pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia, demokratis dan bertanggung jawab. Dan sikap spiritual yang terkait dengan pembentukan peserta didik yang beriman dan bertakwa.

Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah sikap sosial dan spiritual bagi siswa. Adapun indikator dari variabel tersebut adalah:

[illegible]

- Pada variabel ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa data hasil angket dan observasi kepada peserta didik mengenai pengaruh *gadget* terhadap sikap sosial dan spiritual siswa. Hal tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana pengaruh *gadget* terhadap sikap sosial dan spiritual siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subyek peneliti.⁶⁴ Sehubungan dengan penelitian ini, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa siswa kelas XI MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo.

Sampel merupakan sebagian unit populasi yang menjadi objek penelitian untuk memperkirakan katakteristik suatu populasi.⁶⁵

Penelitian ini menggunakan teknik random sederhana (*Proporsional Random Sampling*), yaitu pengambilan sampel yang dilakukan dengan memberi peluang yang sama pada seluruh individu atau unit populasi secara acak dengan cara pengambilan yang lazim digunakan peneliti. Pengambilan sampel dengan random sederhana dapat digunakan pada populasi yang tidak terlalu besar.

Dasar pokok dari random sampling adalah bahwa semua anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk dimasukkan menjadi anggota sampel.

Sedangkan mengenai jumlah sampel yang akan diambil, maka peneliti mendasarkan kepada pendapat Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa, "Apabila subyek penelitian kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitiannya adalah populasi." Akan tetapi bila subyeknya lebih dari 100 orang maka dapat diambil 10-15% atau 20-25%.⁶⁶

⁶⁴ Ibid, Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, h. 102.

⁶⁵ Rachmat Trijino, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015), h. 31

⁶⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek* (Yogyakarta: PT Rineka Cipta, 2002), h. 116.

Berikut adalah responden yang diajukan sebagai sampel dalam penelitian ini:

[illegible]

10	James Junaidi Nabén	16	XI IPS 2	P
11	Kavita Aldina Safitri	18	XI IPS 2	P
12	Lailatul Fauziah	16	XI IPS 2	P
13	Luqman Ady Nugroho	17	XI IPS 2	L
14	Moch. Dwi Agung Pribadi	16	XI IPS 2	L
15	Moch. Rico Ardiansyah	17	XI IPS 3	L
16	Moh. Bahauddin	16	XI IPS 3	L
17	Mohammad Hisyam Al Anshori	17	XI IPS 3	L
18	Muchammad Najih Darmawan	18	XI IPS 3	L
19	Muhammad Datuk Hamzah	17	XI IPS 3	L
20	Muhammad Jefri Hasan	18	XI IPS 3	L
21	Muhammad Nur Khasan	17	XI IPS 4	L
22	Muhammad Nushron Haqiqi	16	XI IPS 4	L
23	Nur Faridah	16	XI IPS 4	P
24	Nuril Kaunaini	17	XI IPS 4	P
25	Pandu Roy Gutomo	17	XI IPS 4	L
26	Putri Fatmawati	18	XI IPS 4	P
27	Rismayatul Aini	17	XI IPS 4	P
28	Riza Mawar Dani	16	XI IPS 4	P
29	Rizky Ilhan Wardana	16	XI IPS 5	L
30	Salva Nur Fitria	17	XI IPS 5	P
31	Siti Mahmuda Ma'rifah	17	XI IPS 5	P

32	Sudarmawan	17	XI IPS 5	L
33	Syilviana Siti Hajar	17	XI IPS 5	P
34	Tessa Savira Salsabilla	16	XI IPS 5	P
35	Umi Zukhrufiddini	17	XI IPS 5	P
36	Utari Eka Saputri	18	XI IPS 5	P

D. Jenis dan Sumber Data

Data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta maupun angka.⁶⁷

a. Jenis Data

1) Data kuantitatif

- a) Hasil angket
- b) Jumlah siswa

2) Data Kualitatif

- a) Data hasil wawancara baik dengan siswa maupun guru di sekolah
- b) Data hasil pengamatan interaksi siswa selama di sekolah

b. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian ini adalah subyek dari mana diperoleh. Dalam penulisan skripsi ini menggunakan sumber data:

⁶⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 992), h. 99.

1) Sumber Data Primer

Data primer adalah data informasi yang didapatkan tangan pertama dari sumbernya secara langsung.⁶⁸ Pada penelitian ini, data utamanya adalah siswa kelas XI MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo.

2) Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data dari tangan kedua. Data ini tidak alami dari karakter karena telah menjalani *treatment* minimal satu kali.⁶⁹

Pada penelitian ini, data sekundernya adalah data hasil wawancara dengan guru.

E. Teknik Pengumpulan Data

Agar dalam penelitian ini diperoleh data yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan, maka penulis memilih beberapa teknik dalam pengumpulan data yang relevan dengan permasalahan yang ada. Adapun teknik yang digunakan adalah :

a. Angket.

Angket atau Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.⁷⁰

⁶⁸ Edi Riadi, *Metode Statistika Parametrik dan Non Parametrik*, (Tangerang: Pustaka Mandiri, 2014), h. 29.

⁶⁹ Ibid., h. 30.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.⁷²

F. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data yang telah didapatkan, peneliti membagi menjadi 2 analisis antara lain:

1. Analisis deskriptif untuk hasil interview dan observasi
2. Analisis inferensial untuk hasil angket.

Analisis prosentase angket menggunakan rumus sebagai berikut,

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Prosentase angket

F = Frekuensi jawaban responden

N = Banyaknya responden

Sesuai dengan permasalahan yang dibahas, dimana peneliti telah meneliti tentang pengaruh *gadget* terhadap sikap sosial dan spiritual siswa kelas XI di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo. Maka untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh akan menggunakan teknik

⁷² Ibid, Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, h. 234.

$$Y = \alpha + \beta X$$

Y : subjek dalam variable bebas yang diprekdisikan.

b : angka arah atau nilai koefisien rerresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variable terikat.

Bila b positif (+) maka naik, dan bila negative (-) maka terjadi penurunan.

X : subjek pada variable bebas (independent variable) yang mempunyai nilai tertentu.

Nilai a maupun nilai b dapat dihitung melalui rumus yang sederhana.

Untuk memperoleh nilai a dan b dapat digunakan rumus:

$$a = \frac{(\Sigma Y)(\Sigma X^2) - (\Sigma X)(\Sigma XY)}{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

[illegible]

$$r = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{(\sqrt{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2})(\sqrt{n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2})}$$

Untuk menguji koefisien korelasi digunakan statistik student t untuk pengujian nol $H_0: P = 0$ melawan $H_1: P > 0$ dengan kriteria H_0 ditolak jika t hitung lebih besar dari t daftar distribusi. Adapun rumus t yang digunakan adalah:

Mencari nilai t tabel Nilai t tabel dapat dicari dengan menggunakan tabel t student Rumus:

$$T_{\text{tabel}} = t (\alpha/2) (n-2)$$

Kemudian untuk mengetahui beberapa persen korelasi tersebut, maka perlu dicari r determinannya, yaitu:

$$r \text{ determinan} = r^2 \times 100\%$$

Selanjutnya hasil dari prosentase perhitungan skor rata-rata yang dihasilkan akan di deskripsikan dengan menggunakan ketentuan sebagai berikut: a. 76% - 100% (4,0 – 5,0) = baik; b. 56% - 75% (3,0 – 3,9) = cukup baik; c. 40% - 50% (2,0 – 2,9) = kurang baik; d. 0% - 50% (0 - 19) = tidak baik. Adapun data yang dianalisa dengan menggunakan perolehan skor sesuai penafsiran diatas adalah data tentang pengaruh gadget terhadap sikap sosial dan spiritual siswa kelas XI di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Latar Belakang Obyek

1. Sejarah MA Darul Ulum Kureksari Waru

Pada mulanya Madarasah Aliyah (MA) “Darul Ulum” ini adalah sekolah pendidikan Guru Agama PGA yang didirikan pada tahun 1969 oleh MWC NU Waru. Ada beberapa tokoh yang memerani dan yang membidangi lahirnya sekolah ini, diantaranya :

1. KH. Nur Yahya
2. KH.Hasan Arief
3. H. Anwar Sanaji
4. H. Yusuf
5. H. Thoha
6. H. Masrur
7. H. Umar Ahmad, BA
8. H. Muhtar
9. H. Abd Rohim

Serta badan Otonom MWC BU kec. Waru diawal proses belajar mengajar PGA Darul ulum tersebut menempati gedung MINU Ngingas. Karena belum memiliki gedung sendiri. Kegiatan ini berjalan sekitar 2 tahun. Atas Berkat Rahmat Allah yang Maha Kuasa dan didorong keingina luhur, maka warga NU kec, Waru bisa membeli sebidang tanah seluas 12×40 m di desa Kureksari Waru. Dimana tempat Madarasah berdiri sekarang.

Kemudian pada tanggal 16 Agustus 1993 mendapat piagam pendirian Madarasah dengan NSM : 312351511060. Setahun kemudian yakni pada tanggal 24 Maret 1994 terbitlah piagam jenjang Akreditasi Diakui dengan NSM : 31.2.35.15.14.061 dari Direktorat Jenderal pembinaan kelembagaan Agama Islam.

[illegible]

Mengingat banyaktokoh pendiri yayasan AMANU yang meninggal dunia maka diadakan pembaruan akte yayasan pada tanggal 22 Agustus 2001. Beberapa tokoh yang mengadakan pembaruan ini diantaranya:

1. Drs. H. Marzuqi
2. KH. Hasan Arief
3. H. M. Sulthon Haji Ridwan
4. KH. Drs. Muchid Adnan
5. KH. Hafidz Wahab
6. Drs. Mahfudz AW

Perkembangan berikutnya MA “ Darul Ulum” punya gedung yang megah 4 ruang kelas tingkat 3 dan 4 ruang kelas tingkat 2. Dengan jumlah murid 552 orang. Sarana prasarana pendidikan yang tersedia, diantaranya IPA, laboratorium bahasa, laboratorium komputer, sistem pembelajaran menggunakan LCD. Maka pada tanggal 12 juli 2006 mendapat status Akreditasi A (UNGGUL).

2. Profil MA Darul Ulum Kureksari Waru

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : MA. “Darul Ulum”

Status : Akreditasi A

NSM : 131235150002

Luas Tanah : 2.245 M²

Yang Dibangun : 1.279 M²

Tahun berdiri : 1969

Alamat Sekolah

Propinsi : Jawa Timur

Kabupaten : Sidoarjo

Kecamatan : Waru

Desa : Kureksari

Jalan : Kol. Sugiono No. 101-103

Kode Pos : 61256

Telepon : (031) 8549161

b. Identitas Kepala Sekolah

- Nama dan Gelar : M. Mustofa, M.Pd.I
- Pendidikan Terakhir : S-2 (Strata Dua)
- Jurusan Ijazah : Pendidikan Agama Islam (PAI)
- Pelatihan yang pernah diikuti

2014	Bimbingan Teknis Kurikulum 2013 bagi guru Al Qur'an Hadits	6 hari
2014	Bimbingan Teknis implementasi kurikulum 2013 bagi kepala madrasah	2 hari
2015	Bimbingan Teknis implementasi kurikulum 2013 bagi kepala madrasah	4 hari

c. Prestasi yang pernah dicapai sekolah

1) Akademik

No	Kejuaraan	Tingkat	Tahun
1.	Juara 1 lomba cerdas cermat bahasa Jepang	Provinsi	2012
2	Juara harapan 1 lomba cerdas cermat bahasa Jepang	Provinsi	2012
3	Juara harapan 2 dan 3 lomba huruf Kanji Jepang	Provinsi	2012
4	Finalis lomba KIRR teknologi tepat guna	Kabupaten	2012
5	Juara 2 pertolongan pertama YRCC III	Provinsi	2014
6	Juara 2 lomba cerdas cermat bahasa jepang di UNESA	Provinsi	2014

9.	Laboratorium Bahasa	1
10.	Ruang Perpustakaan	1
11.	Ruang Usaha Kesehatan Sekolah (UKS)	0
12.	Ruang Keterampilan	0
13.	Ruang Kesenian	0
14.	Toilet Guru	4
15.	Toilet Siswa	18
16.	Ruang Bimbingan Konseling (BK)	1
17.	Gedung Serba Guna (Aula)	0
18.	Ruang OSIS	1
19.	Ruang Pramuka	0
20.	Masjid/Musholla	1
21.	Gedung/Ruang Olahraga	0
22.	Rumah Dinas Guru	0
23.	Kamar Asrama Siswa (Putra)	0
24.	Kamar Asrama Siswi (Putri)	0

Strategi

- a) Menciptakan suasana kerja yang sehat, unggul, solid, kreatif, inovatif, aspiratif dan islami
- b) Menyiapkan SDM yang profesional dan ikhlas beramal

Prinsip MA Darul Ulum membangun kebersamaan Ethos Kerja yang unggul dan solid di madarasah.

Secara geografis MA Darul Ulum terletak di jalan kol. Sugiono desa kureksari kecamatan waru kabupaten Sidoarjo propinsi Jawa Timur

Keadaan Siswa	Tahun Pelajaran	Kelas X	Kelas XI	Kelas XII	Jumlah
Jumlah Siswa	2013/2014	270	213	223	706
Jumlah siswa	2014/2015	320	268	208	796
Jumlah siswa	2015/2016	393	318	264	975
Jumlah siswa	2017/2018	359	397	305	1.061
Jumlah siswa	2018/2019	393	352	379	1.124

37	Erista Nur Amaliyanti, S.Fil.I	S1	Guru
38	Alawiyah Khusnah	S1	Guru
39	M. Taufan Pamungkas, S.Sos	S1	Guru
40	Rizal Firdaus, Lc	S1	Guru
41	Gita Widiya Lara, S.Pd	S1	Guru
42	Zumrotul Farikhah, S.Pd	S1	Guru
43	Ratih Puspita Sari, S.Pd	S1	Guru
44	Tatik Inayah, S.Sos	S1	Guru
45	Nur Anisa Megawati, S.Pd	S1	Guru
46	Nanda Setya Permadi, S.Pd	S1	Guru
47	Anggry Vera Febryanti, S.Hum	S1	Guru
48	Elsa Elita Putri, S.Pd	S1	Guru / Kep Lab Biologi
49	Nur Indah Ratnasari, S.Pd	S1	Guru
50	Ni'matur Rosyidah, S.S	S1	Guru
51	Yulia Wahidatus Sholihah, S.Pd	S1	Guru
52	Muhammad Nasih, S.Pd.I	S1	Guru
53	Ahsanul Alfian, S.Pd	S1	Guru
54	Della Septiayu Diana Putri, S.Pd	S1	Guru
55	Aulal Kamila Rosdiana	S1	Guru
56	Nadya Rizqi Hasanah Devi	Proses S1	Guru
57	Arif Rochmatullah, S.Pd	S1	Guru
58	Yeni Marcelawati, S.Sos	S1	Guru

59	Aprilia Riska Dwi kurniandani, S.Pd	S1	Guru
----	-------------------------------------	----	------

II. TENAGA KEPENDIDIKAN

1	Anik Zuliya, S.E	S1	Kepala TU
2	Dewi Novita, S.E	S1	Staff TU
3	Lik Anawati	Proses S1	Staff TU
4	Jazilatur Rohmah, S.Pd.I	S1	Staff TU
5	Mochamad Imron	Proses S1	Staff TU
6	Brian Ikasus Sapta Patih	Proses S1	Staff TU
7	M. Agus Salim	Proses S1	Staff TU
8	Ahsanu Amala	Proses S1	Pustakawan
9	Ach. Sulthoni	SLTP	Kebersihan
10	Jumadi	SLTP	Kebersihan
11	Nur Aini	S1	Staff TU
12	Nur Hamidatus Sholihah	Proses S1	Pustakawan

Pendidik L = 28

Tenaga Kependidikan L = 5

P = 31

$P = 7$

J = 59

J = 12

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Angket

16	Moh. Bahauddin	2	2	2	2	3	1	3	26
17	M Hisyam Al A	2	2	2	1	4	1	1	13
18	M Najih D	2	2	2	1	3	2	2	14
19	M Datuk Hamzah	1	1	1	2	4	1	1	11
20	Muhammad Jefri	2	2	2	2	3	2	1	14
21	M Nur Khasan	1	1	2	2	3	1	1	11
22	M Nushron Haq	2	2	2	3	2	2	2	15
23	Nur Faridah	2	2	2	2	2	2	2	14
24	Nuril Kaunaini	1	1	1	2	3	1	1	10
25	Pandu Roy G	2	2	2	2	3	2	1	14
26	Putri Fatmawati	3	2	2	3	2	2	2	16
27	Rismayatul Aini	2	1	1	1	4	2	1	12
28	Riza Mawar Dani	1	1	1	1	3	1	1	9
29	Rizky Ilhan W	2	1	2	2	3	4	1	15
30	Salva Nur Fitria	2	3	1	3	2	1	1	13
31	Siti Mahmuda M	2	2	2	2	3	2	2	15
32	Sudarmawan	2	2	2	3	2	2	2	15
33	Sylviana Siti H	2	2	2	2	3	2	1	14
34	Tessa Savira S	1	2	1	1	4	2	2	13
35	Umi Z	1	2	1	1	4	1	1	11
36	Utari Eka Saputri	2	3	4	2	3	2	3	19
									496

Sangat Setuju	2	5.6	5.6	100.0
Total	36	100.0	100.0	

14	Moch. Dwi AP	2	3	2	4	4	3	2	2	3	4	2	2	3	1	37
15	Moch. Rico A	3	4	2	2	1	3	4	2	-	3	2	3	3	2	34
16	Moh. Bahauddin	3	3	1	3	3	3	3	2	1	4	3	1	2	2	34
17	M Hisyam Al A	1	3	2	3	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	29
18	M Najih D	1	2	2	3	2	-	2	2	1	2	2	2	2	1	24
19	M Datuk Hamzah	2	4	1	4	1	4	4	2	4	4	4	1	1	1	37
20	M Jefri Hasan	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	34
21	M Nur Khasan	2	3	2	4	1	4	2	2	3	4	2	2	3	1	35
22	M Nushron Haqi	2	3	2	2	2	2	4	3	4	4	3	2	2	2	37
23	Nur Faridah	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	27
24	Nuril Kaunaini	2	1	1	2	3	2	3	1	1	1	1	1	1	2	22
25	Pandu Roy G	2	3	2	4	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	33
26	Putri Fatmawati	2	3	2	4	1	4	4	4	2	4	4	2	3	3	42
27	Rismayatul Aini	1	3	2	4	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	30
28	Riza Mawar Dani	1	3	3	4	2	2	4	2	4	3	2	2	2	2	36
29	Rizky Ilhan W	2	3	3	2	2	3	4	3	1	3	2	2	3	2	35
30	Salva Nur Fitria	2	2	1	2	1	4	2	2	2	4	2	1	1	1	27
31	Siti Mahmuda M	1	1	2	1	3	1	1	1	1	2	2	2	1	1	20
32	Sudarmawan	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	2	2	2	40
33	Sylviana Siti H	2	3	2	4	1	3	2	2	2	3	3	2	3	2	34
34	Tessa Savira S	1	3	2	2	4	3	2	2	1	1	2	2	2	2	29
35	Umi Z	1	3	1	1	3	3	2	1	1	1	2	1	1	2	23

11. Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu saya ketika asyik menggunakan gadget

			Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	Tidak Setuju	3	8.3	8.3	8.3
	Tidak Setuju		23	63.9	63.9	72.2
	Setuju		8	22.2	22.2	94.4
	Sangat Setuju		2	5.6	5.6	100.0
	Total		36	100.0	100.0	

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 responden yang menjawab “Sangat Setuju” 2 siswa atau 5,6%; “Setuju” 8 siswa atau 22,2%; “Tidak Setuju” 23 siswa atau 63,9%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 3 siswa atau 8,3%.

12. Saya merasa dengan adanya gadget bisa mendapatkan ide-ide kreatif dari internet

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	11	30.6	30.6	30.6

5	Fazila Aisya N	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	35
6	Febi Ola Kalyana	2	2	3	1	1	2	2	2	3	3	3	1	3	2	30
7	Fian Adhie PN	1	3	2	3	3	2	3	3	2	4	4	2	3	4	39
8	Ghitalia Indarto P	1	3	2	3	3	2	3	2	4	4	4	2	3	3	39
9	Achmad Fajar A	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	38
10	James Junaidi N	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	38
11	Kavita Aldina S	2	3	4	3	1	2	3	3	2	2	2	3	2	3	34
12	Lailatul Fauziah	1	3	1	2	2	1	3	1	4	4	3	2	3	4	34
13	Luqman Ady N	2	1	3	2	2	2	1	2	3	4	4	2	3	1	32
14	Moch. Dwi AP	1	1	3	2	2	2	1	2	3	4	4	1	4	1	31
15	Moch. Rico A	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	38
16	Moh. Bahaiddin	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	36
17	M Hisyam Al A	1	1	2	2	2	1	1	1	3	4	4	1	4	1	28
18	M Najih D	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	33
19	M Datuk Hamzah	1	1	4	1	1	1	1	1	4	4	4	2	4	1	30
20	M Jefri Hasan	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	33
21	M Nur Khasan	2	1	4	1	1	2	1	1	4	4	4	1	4	1	31
22	M Nushron Haqi	2	2	3	2	2	1	2	2	3	4	4	2	4	2	35
23	Nur Faridah	1	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	2	3	2	38
24	Nuril Kaunaini	2	1	1	2	2	2	1	2	4	3	2	2	4	1	30
25	Pandu Roy G	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	32
26	Putri Fatmawati	1	1	4	2	2	2	1	1	4	4	4	2	4	1	33

Dapat kita simpulkan bahwa dari angket dengan sampel 36 responden bahwa rata-rata siswa menggunakan gadget tidak lebih dari 3 jam bahkan kurang dari 1 jam.

- Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 36 responden yang menjawab “Sangat Setuju” 2 siswa atau 5,6%; “Tidak Setuju” 19 siswa atau 52,8%; dan yang menjawab “Sangat Tidak Setuju” 15 siswa atau 41,7%.

d. Saya menggunakan gadget sebagai hiburan saya, seperti bermain games, mendengarkan musik, dll.

[illegible]

Dapat kita simpulkan bahwa dari angket dengan sampel 36 responden bahwa rata-rata siswa menggunakan gadget tidak untuk media social atau chatting, serta tidak juga untuk hiburan. melainkan untuk kegiatan lain seperti, mengerjakan tugas lewat *gadget* melalui google, chrome, ataupun youtube.

Waru Sidoarjo.

Namun tanpa mereka sadari, ketergantungan terhadap *gadget* yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana.

[illegible]

Pada wawancara yang saya dapat dari Alfia Khoirunnisa, ia akan merasa kesal jika ada yang mengganggunya ketika asyik menggunakan gadget.

Berbeda dari Alfia dan Fian, Hisyam juga memiliki pendapat yang sama, Namun kecuali orang tua. Ia mengatakan bahwa “Iya mbak aku paling ga suka kalo pas aku main gadget aku terus ada yang ganggu ada yang iseng, tapi kalo itu ibu aku atau ayah aku. Hehehe aku ga berani mbak.”

Gadget lebih sering digunakan untuk terjun dalam dunia sosial media. Dunia sosial media merupakan dunia yang memiliki berbagai macam dampak positif dan negatif, tergantung bagaimana pelajar menggunakannya. Terbukti pada tabel berikut.

- a. Saya merasa gadget membuat saya lebih aktif dalam media social

[illegible]

Berdasarkan pengertian sikap spiritual seperti yang dijelaskan di atas yaitu seluruh aktivitas anggota tubuh manusia yang berdasarkan syari'at Islam atau ibadah dalam arti luas baik yang berbentuk horizontal antara sesama makhluk, maka bentuk-bentuk sikap spiritual di sini bermacam-macam dan luas.

a. Disiplin Menjalankan Perintah Shalat

Dalam hal ini shalat merupakan ciri penting dari orang yang bertaqwa.

Allah swt berfirman :

ذَلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ

الَّذِينَ يُؤْمِنُونَ بِالْغَيْبِ يُقِيمُونَ الصَّلَاةَ وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنْفِقُونَ

Artinya : Kitab (Al Quran) ini tidak ada keraguan padanya; petunjuk bagi mereka yang bertaqwa. (yaitu) mereka yang beriman kepada yang ghaib, yang mendirikan shalat, dan

Jadi yang dimaksud dengan disiplin menjalankan perintah shalat adalah ketaatan, kepatuhan, keteraturan seseorang di dalam menunaikan ibadah shalat wajib yang terdiri dari lima waktu sehari semalam lengkap dengan segala syarat serta rukun-rukunnya. Tertera pada tabel seperti berikut.

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Sangat Tidak Setuju	14	38.9	38.9	38.9
Tidak Setuju	17	47.2	47.2	86.1
Setuju	5	13.9	13.9	100.0
Total	36	100.0	100.0	

b. Saya lebih mementingkan gadget daripada menjalankan shalat 5 waktu terlebih dahulu

Sama halnya dengan Achmad Fajar Apriyanto dan Fazila, Rizky Ilhan Wardana bahkan cenderung sering meninggalkan shalat ketika sudah asyik menggunakan gadget apalagi ketika berada di warung kopi dan berkumpul sama teman-temannya. Seakan-akan ia lupa waktu kalau belum melaksanakan ibadah shalat.

Berbeda dengan Rizky, gadget memang sangat mempengaruhi sikap spiritualnya. Achmad fathoni mengatakan bahwa adanya gadget membuat ia bisa bergabung dengan majelis-majelis pengajian dan juga komunitas religi remaja yang baru-baru hijrah.

Model Summary

Untuk mengetahui Pengaruh gadget terhadap sikap sosial bagi siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo. Peneliti menggunakan analisis regresi.

yang berarti ada pengaruh Variabel Penggunaan Gadget terhadap Variabel Sikap Sosial.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	23.449	3.523		6.656	.000
Penggunaan Gaget	.627	.247	.399	2.534	.016

a. Dependent Variable: Sikap Sosial

Selanjutnya tabel Coefficients yakni digunakan untuk mengetahui koefisien regresi dan juga untuk Uji Hipotesis, Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa persamaan regresi yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta X$$

$$Y = 23,449 + 0,627X$$

Keterangan :

Y = Penggunaan gadget

X = Sikap sosial

β = Koefisien Regresi

Dari hasil di atas dapat diartikan bahwa :

- a) Nilai Konstanta 23,449, Berarti bahwa nilai konsisten variabel Y (Sikap Spiritual) bernilai 23,449.

Selanjutnya Uji Hipotesis, diketahui bahwa kriteria pengambilan keputusan Uji Hipotesis sebagai berikut :

Jika Signfikansi $> 0,05$ maka H_0 diteima dan H_a ditolak, yang berarti Penggunaan gadget tidak berpegaruh terhadap Sikap sosial

H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti Penggunaan gadget berpengaruh terhadap Sikap sosial

Untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap sikap spiritual bagi siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo. Peneliti menggunakan analisis regresi.

[illegible]

maka nilai variabel Y akan bertambah 0,188.

Jika Signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti Penggunaan gadget tidak berpengaruh terhadap Sikap Spiritual.

Dari tabel di atas diketahui bahwa kolom (sig) Penggunaan gadget bernilai 0,250 yang berarti signifikansinya $> 0,05$ maka dapat kita ambil kesimpulan :

H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti Penggunaan gadget tidak berpengaruh terhadap Sikap Spiritual

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Penggunaan *gadget* di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo bersamaan dengan angket dengan sampel 36 responden bahwa rata-rata siswa menggunakan *gadget* tidak lebih dari 3 jam bahkan kurang dari 1 jam. dan rata-rata siswa menggunakan *gadget* tidak untuk media social atau chatting, serta tidak juga untuk hiburan. melainkan untuk kegiatan lain seperti, mengerjakan tugas melalui google, chrome, ataupun youtube.
2. Bentuk-bentuk sikap:
 - a. Sikap sosial yang terjadi pada siswa bahwasannya siswa menjadi mudah marah ketika ada yang mengganggu mereka bermain *gadget*, namun tidak dapat dipungkiri pula bahwa dengan *gadget* membuat siswa merasakan aktif dan punya banyak teman di media social.
 - b. Bentuk-bentuk sikap spiritual yang terjadi pada siswa, bahwasannya siswa sering menunda-nuda ibadahnya karena *gadget*, namun tidak banyak yang mengatakan seperti itu. Hanya terdapat pada kurang lebih 5 siswa. Tak jarang juga ada yang mengatakan, adanya *gadget* membuatnya ingin mendekat pada Tuhan-Nya, seperti mengikuti komunitas religi remaja yang baru-baru hijrah atau majelis-majelis pengajian.

3. Pengaruh *gadget* terhadap sikap:

- a. Sikap sosial melalui nilai korelasi/hubungan (R) adalah 0,339.

Dan (R Square) pengaruh Variabel Penggunaan Gadget terhadap Variabel Sikap Sosial adalah 15,9%. Dan nilai Signifikansi Penggunaan gadget bernilai 0,016 yang berarti signifikansinya $< 0,05$ maka dapat kita ambil kesimpulan:

H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti Penggunaan gadget berpengaruh terhadap Sikap sosial.

- b. Sikap spiritual melalui nilai korelasi/hubungan dapat dilihat dari kolom(R) adalah 0,197. Dan dari kolom (R Square) dapat diartikan bahwa pengaruh Variabel Penggunaan Gadget terhadap Variabel Sikap Spiritual adalah 3,9%. Dan nilai signifikansi Penggunaan gadget bernilai 0,250 yang berarti signifikansinya $< 0,05$ maka dapat kita ambil kesimpulan :

H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti Penggunaan gadget tidak berpengaruh terhadap Sikap Spiritual.

B. Diskusi

Penggunaan gadget yang kian marak sangat berpengaruh terhadap sikap sosial individu seperti yang terjadi saat ini pada siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dari penelitian di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo bahwasannya siswa lebih sering aktif di media sosial sehingga untuk bertatap muka dengan teman atau mengobrol langsung dengan teman, itu tidak banyak terjadi.

Sehingga, untuk sikap spiritual tidak berpengaruh mengingat aturan-aturan dan ketentuan di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo lebih memprioritaskan kepada nilai-nilai islami, seperti shalat berjama'ah.

C. Saran

1. Untuk pihak MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo.
 - a. Sebaiknya guru bias mengoptimalkan gadget untuk menunjang pembelajaran atau untuk hal-hal yang positif, sehingga tidak berdampak individualis.
 - b. Sebaiknya guru bisa mengontrol penggunaan gadget di sekolah.
2. Untuk Pembaca

[illegible]

- Djamaluddin Ancok Fuat Nashori Suroso, Psikologi Agama: Solusi Islam atas Problem-Problem Psikologi, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004)
- Drajat Zakiyah, Ilmu Jiwa Agama, (Jakarta: Bulan Bintang, 1970)
- Espasito John L, The Future of Islam, (New York: Oxford University Press, 2010)
- Ginanjari Agustian Ary, Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ, (Jakarta: Arga, 2009)
- Hadi Sutrisno, Metodologi Research II, (Yogyakarta: Andi Offset, 1989)
- Holmes David, Komunikasi Media Teknologi dan Masyarakat Terj. Teguh Wahyu Utomo, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012)
- <https://www.dowithgadget.com/pengertian-gadget/>
- Iswidharmanjaya, Derry, Bila si kecil bermain Gadget, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014)
- J, Irawan, Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi pada Remaja, (Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, 2013)
- J P Chaplin, Dictionary of Psychology, (Kamus Lengkap Psikologi), Penerjemah: Kartini Kartono, (Jakarta: Grafindo, 2006)
- J W Creswell, Research Design: Qualitative, Quantitative, (London: Sage, 2014)
- J Moleong, Lexy Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009)

Juditha Cristiany, Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar, e-Journal IPTEK-KOM

M Arifin, Ilmu Pendidikan Islam: Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner (Edisi Revisi), (Jakarta: Bumi Aksara, 2004)

M Usman Najati, Belajar EQ dan SQ dari Sunnah Nabi, (Bandung: Hikmah, 2002)

Manumpil dkk, Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di
SMAN 9 Manado, E-Journal Keperawatan, 2015

Mappiare Andi A, Kamus Istilah Konseling dan Terapi, (Jakarta: Rajawali Perss, 2006)

Maramis Willy F, Allbert Maramis, Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa, (Surabaya: Airlangga University Press, 2009)

Merriam-Webster, Appl Copyright 2010-2016 Stanfy Corp, Version 2.0

Mulyasa E, Pengembangan dan Implementasi Kurikulum, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013)

Nasution Harun, Islam Rasional, (Bandung: LSAF, 1989)

Nuryanti Lusi, Psikologi Anak, (Jakarta: Indeks, 2008)

Rasniardhi, “Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak”., <http://rasniardhi.blogspot.com/2007/12/mengembangkan-kecerdasan-spiritual-anak.html>, diakses 15 juni 2013.

Riani Fiati, Akses Internet Via Ponsel, (Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2005)

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2016)

Suharto Babun, *Dari Pesantren Untuk Umat: Reinventing Eksistensi Pesantren di Era Globalisasi*, (Surabaya: IMTIYAZ, 2011)

Sukidi, *Rahasia Sukses Hidup Bahagia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002)

Syarif Nurlaelah, Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda, (e-Journal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman, 2015)

T R Widyatun, Ilmu Perilaku, (Jakarta: CV, Sagung Seto, 1999)

Tasmara Toto, *Kecerdasan Rohaniah Transcendental Intelegensi*, (Jakarta: Gema Insan Press, 2001)

Thomas Lickona, *Educating for Character, Mendidik untuk Membentuk Karakter*,
(Jakarta: Bumi Aksara, 2012)

Trijino Rachmat, Metodologi Penelitian Kuantitatif, (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015)

Utaminingsih Ina Astari, Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja, 2006

W A Gerungan, Psikologi Umum, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2004)

Angket Tentang Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Spiritual bagi Siswa MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo

1. Penelitian ini dilakukan dalam rangka penulisan skripsi untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana (S1) dalam bidang Pendidikan Agama Islam di UIN Sunan Ampel Surabaya.
2. Informasi yang anda berikan dijamin kerahasiaannya.

1. Umur:

2. Kelas:

Intensitas Lama dan Penggunaan Gadget

Petunjuk : Setiap pertanyaan diikuti oleh pilihan jawaban Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju. Berilah tanda (√) pada jawaban yang sesuai pendapat, keadaan dan perasaan anda sebenarnya.

No	Butir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju	
1.	Saya sering menggunakan gadget					
2.	Saya menggunakan gadget untuk mengisi waktu luang.					
3.	Saya menyempatkan diri untuk mengakses internet dalam gadget setiap hari					
4.	Saya menggunakan gadget lebih dari 3 jam sehari					

5.	Saya menggunakan gadget kurang dari 1 jam sehari					
6.	Saya menggunakan gadget sebagai media sosial, seperti chatting WhatsApp, Instagram, Twitter, dll.					
7.	Saya menggunakan gadget sebagai hiburan saya, seperti bermain games, mendengarkan musik, dll.					

Bagian II

No	Butir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju	
1.	Saya merasa senang ketika menggunakan gadget					
2.	Saya lebih senang bermain gadget daripada bermain dengan teman					
3.	Saya pernah merasa pusing ketika bermain gadget					
4.	Saya mempunyai mata minus dan akan bertambah ketika saya bermain gadget					
5.	Saya tidak mempunyai mata minus					
6.	Saya terobsesi ingin membeli gadget keluaran terbaru					
7.	Saya selalu menempatkan gadget di samping atau di dekat kepala sebelum tidur					
8.	Saya menyempatkan diri untuk melihat gadget sebelum tidur					
9.	Saya merasa jadwal tidur berkurang ketika bermain gadget					
10.	Saya tidak bisa hidup tanpa gadget					
11.	Saya merasa kesal jika ada yang mengganggu saya ketika asyik menggunakan gadget					
12.	Saya merasa dengan adanya gadget bisa mendapatkan ide-ide kreatif dari internet					
13.	Saya merasa gadget membuat saya lebih aktif dalam media sosial					

Bagian III

No	Butir Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju	
1.	Saya berfikir gadget tidak mengganggu shalat 5 waktu saya					
2.	Saya selalu memanfaatkan gadget untuk membaca al-Qur'an online					
3.	Saya sering ketiduran dengan gadget daripada ketiduran saat mengaji					
4.	Saya sering mencari info doa-doa dari gadget					
5.	Saya sering mencari info dzikir dari gadget					
6.	Saya lebih memilih berdzikir daripada bermain gadget					
7.	Saya memiliki lagu-lagu religi di gadget					
8.	Saya senantiasa berdzikir dan berdoa setelah melakukan shalat					
9.	Saya tidak pernah berdzikir setelah melakukan shalat					
10.	Saya lebih mementingkan gadget daripada menjalankan shalat 5 waktu terlebih dahulu					
11.	Saya lebih mementingkan gadget daripada berdzikir dan berdoa setelah shalat					
12.	Dengan gadget membuat saya semangat beribadah					
13.	Dengan gadget membuat saya malas beribadah					
14.	Saya mempunyai gadget yang berisi aplikasi islami					

SURAT TUGAS

No. : B-8456/Un.07/04/D/PP.00.9/ST/12/2018

- | | |
|---|---|
| 1. Instansi Pemerintah RI yang memberi tugas | : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya |
| 2. Nama / Nip yang diberi tugas | : Prof. Dr. Damanhuri, MA / 195304101988031001
Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag / 196912121993031003 |
| 3. Jabatan yang diberi tugas | : Guru Besar
Lektor Kepala |
| 4. Pangkat yang diberi tugas | : Pembina Tingkat I / IV/b
Pembina Utama Muda / IV/c |
| 5. Alamat | : Jl. Ahmad Yani 117 Surabaya |
| 6. Yang bersangkutan diberi tugas untuk | : Membimbing Skripsi |
| 7. Nama Mahasiswa / Nim | : FARAH DINARAHMA YANTI / D91215093 |
| 8. Judul Skripsi | : Pengaruh Gadget terhadap Sikap Sosial dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Waru |
| 9. Tugas tersebut berlaku mulai sampai dengan | : 11 Desember 2018 s/d Selesai |
| 10. Tahun Periode | : Semester Gasal 2018 - 2019 |
| 11. Keterangan lain-lain | : 1. Pembimbing dapat mengadakan perbaikan judul bila dipandang perlu
2. Harap dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan penuh tanggung jawab |

Surabaya, 11 Desember 2018



DEKAN /

Pejabat Pembuat Komitmen,
















Mas'ud

Surat Tugas


 UIN SUNAN AMPEL SURABAYA	KARTU KONSULTASI SKRIPSI	No Dokumen	FM/05/GKM/12/FTK-UINSA	 Quality ISO 9001 Certified System
		Revisi	0	
		Tanggal Terbit	29-Apr-16	
		Halaman	6 dari 6	

NAMA MAHASISWA : Farah Dina Rahmay
JUR/PRODI : Tarbiyah (PAC)
NIM : D91215093

NO	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1	28/10/12	Bab 1 Outline	
2	27/11/12	Ace Outline	
3	26/11/12	Bab I B. paragraf	
4	11/11/13	Bab I B. Supremasi	
5	21/11/13	Bab II ACE	
7	25/11/13	Bab. dan buku yang berkaitan dengan sikap spiritual	
8	21/11/13	Bab II ACE	
9	25/11/13	Bab III ACE	
10	1/7/13	Tambah Bab Disposisi Bab VI & VII	
11		Bab IV & V ACE	
12		Gambaran untuk dimasukkan	
13			
14			
15			
16			

Surabaya,

DOSEN PEMBIMBING I


NIP

DOSEN PEMBIMBING II


NIP



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya - 60237 Telp. (031) 8437893
Website: <http://fkk.uinsby.ac.id>, E-mail: ftk@uinsby.ac.id



Quality
ISO 9001

Certificate
No. 000572911

UDIN SURYANINGRAT
S. S. B. A. B. S. A.

Nomor :B-2207/UN.04/D/D1/TL00/03/2019

25 Maret 2019

Lamp : -

Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth,

Kepala MA DARUL ULUM

Di

Sidoarjo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Farah Dina Rahmavanti

NIM : D91215093

Semester : 7 (Tujuh)

Prodi : Pendidikan Islam / Pendidikan Agama Islam (PAI)

Dalam rangka menyelesaikan Skripsi, maka perlu mengadakan penelitian tentang :

⁴⁴ Pengaruh Gadget bagi Siswa terhadap peningkatan Kualitas Pembelajaran PAI

Siswa Kelas XI di MA DARUL ULUM Sidoarjo”

Untuk pelaksanaan kegiatan tersebut di atas, mohon kiranya saudara berkenan memberikan izin dan bantuannya.

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

anDe kan

Wakil Dekan Bidang Akademik



Surat Izin Penelitian

